

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi telah menyatu dalam kehidupan masyarakat karena kemampuannya untuk memikat penonton dari segala usia, namun dampaknya lebih terasa pada generasi muda, khususnya Generasi Z atau Gen Z. Lahir pada pertengahan tahun 1990-an hingga awal tahun 2010-an, generasi Z tumbuh di era digital di mana konten animasi ada dimana-mana. Gen Z diketahui memiliki ketertarikan alami terhadap konten visual (Medium, 2023). Grafik animasi yang unik dan kreatif ini memungkinkannya untuk menarik minat Gen Z, yang memiliki akses mudah ke beragam hiburan visual. Hal ini ditambah lagi dengan kecenderungan Gen Z yang lebih sukai memperoleh ilmu dengan cepat dan efisien, dimana animasi dapat menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami dan lugas (PiX Animation, 2023).

Muhammad (2022) menyatakan bahwa epidemi membawa sejumlah perubahan pada industri kreatif. Perubahan ini menyebabkan industri animasi 3D perlu memenuhi permintaan pasar dari banyak agensi. Salah satunya adalah maraknya media *Digital Out-of-Home* (DOOH), yang menggunakan panel LED untuk menampilkan iklan dinamis dan interaktif, sehingga menjadikan periklanan OOH sebagai media baru untuk digunakan. OOH (*out-of-home advertising*) merupakan iklan yang muncul di luar rumah konsumen. OOH sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu pada peradaban awal, ketika orang Mesir mengumumkan hukum dan perjanjian dengan menggunakan obelisk batu yang tinggi (Maris, 2023).

Out-of-home advertising (OOH) pertama kali ditampilkan pada papan iklan dan poster, namun kini telah tersedia lebih banyak variasi bentuk, termasuk bus dan papan iklan LED (Aliya, 2021). Sektor ini kini memiliki peluang lebih besar karena kemajuan teknologi yang pesat selama 20 tahun terakhir (O'Broin, 2021).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat lulus dari Universitas Multimedia Nusantara, maksud dan tujuan magang di PiX Animation juga merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan penulis untuk memasuki dunia kerja profesional sebagai *3D Generalist*. Dengan melakukan magang ini, penulis berharap dapat mengembangkan hubungan profesional dengan rekan-rekan lain di bidang periklanan animasi. Selain itu, penulis ingin memperoleh pengalaman di bidang animasi 3D, untuk meningkatkan kemampuan kerja tim dan komunikasi, serta mempraktikkan teori dan ilmu yang diperoleh di kuliah.

Program magang ini juga akan membantu memperdalam pemahaman penulis tentang 3D dan alur kerja yang digunakan dalam bidang periklanan. Selain itu, magang akan membantu meningkatkan kemampuan penulis dalam menganimasikan objek, karakter, dan gambar sesuai dengan *storyboard* yang diberikan, serta menerapkan dan mengembangkan lebih lanjut *12 Principles of Animation*. Penulis juga diberi kesempatan untuk mengeksplorasi setiap aspek animasi 3D, termasuk *modeling, animating, texturing*, dan banyak lagi, dengan melamar menjadi *3D Generalist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 1 April 2022, penulis mengikuti Pembekalan Magang yang disediakan oleh CDC UMN. Pada tanggal 7 April 2022, penulis menerima SKPM melalui email CDC. Penulis dapat memahami struktur program magang dengan mengikuti Pembekalan Magang, yang merupakan persyaratan UMN untuk *Internship track 1*. Pada tanggal 17 November 2023, penulis juga mengikuti sosialisasi program MBKM, dimana penulis mendapatkan informasi *updated* dan panduan baru untuk program *Internship track 1* di UMN. Setelah itu, penulis mulai menyusun CV dan portofolio animasi 3D yang kuat menggunakan pengetahuan dari kelas *Professional Development*.

Penulis mulai mencari posisi magang yang tersedia pada pertengahan Oktober. Selain mencari perusahaan yang membuat film/serial animasi, penulis juga melihat kemungkinan perusahaan lainnya yang membuka lowongan magang di bidang iklan. Penulis mengetahui lowongan magang di PiX Animation berkat referensi orang tua. Penulis kemudian mengirimkan CV dan *showreel* animasi 3D melalui email ke Prisma Advertising pada tanggal 25 November 2023.

Pihak HRD dari PiX Animation menghubungi penulis pada 27 November 2023, dan kemudian mengundang penulis untuk berpartisipasi dalam proses awal, yaitu mengisi identitas pelamar magang. Penulis dipanggil oleh HRD pada tanggal 7 Desember 2023 untuk wawancara pada hari yang sama pada pukul 14.00. Pada tanggal 11 Desember 2023, pihak HRD PiX Animation mengundang penulis untuk datang ke kantor perusahaan tersebut. Acara hari itu antara lain penandatanganan kontrak perjanjian kerja, penerimaan surat penerimaan magang, pembelajaran proses magang, dan perkenalan singkat. Dengan demikian, penulis mulai magang di PiX Animation pada tanggal 11 Desember 2023.

Seluruh magang di PiX Animation berlangsung secara *offline* (*work from office*), Senin sampai Jumat, mulai pukul 08.30 hingga 17.30. Makan siang dilakukan dari jam 12:00 sampai jam 13:00. Dari 11 Desember 2023 hingga 10 April 2024, penulis akan memenuhi 640 jam kerja sebagai *3D Generalist* di PiX Animation. Kepala Studio atau Supervisor memberikan tugas untuk diselesaikan oleh penulis, yang dapat berupa proyek internal atau eksternal. Penulis memproduksi iklan animasi, merencanakan konsep, membuat *storyboard*, dan juga mengerjakan *texturing*, *lighting*, dan *compositing* selama magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A